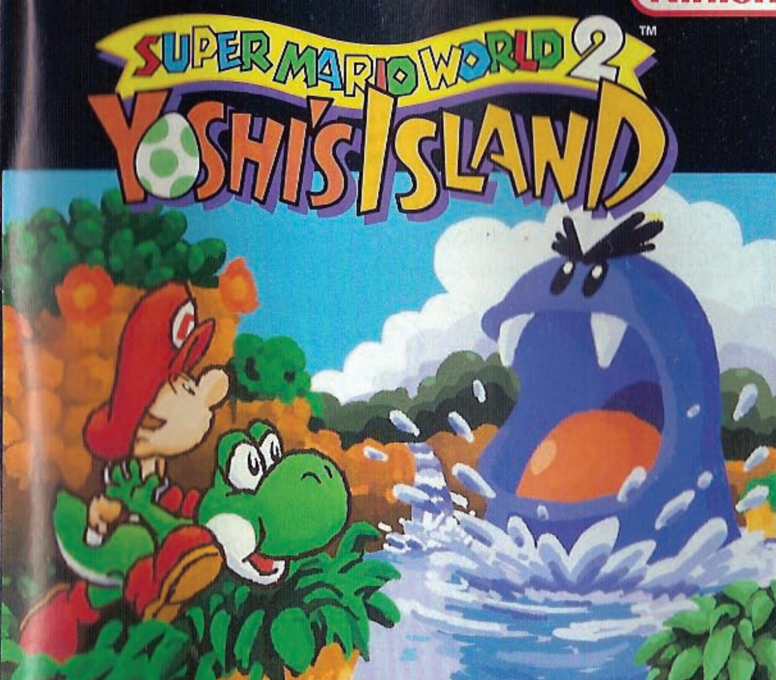
G/SNSP-YI-ESP

Nintendo®



PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



NINTENDO ESPAÑA, S.A.
P° de la Castellana, 39, 28046 MADRID

PRINTED IN GERMANY

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por adquirir el cartucho Yoshi's Island™ para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

LA HISTORIA



Esta historia ocurrió hace mucho, mucho tiempo...
Esta es la historia sobre un niño y Yoshi...

Una cigüeña se apresura a través de la oscuridad. Antes del amanecer. En su saco, transporta un par de gemelos que deben ser entregados a sus padres lo antes posible.

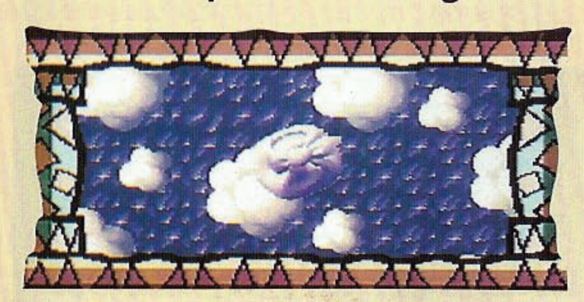


De repente, algo aparece de entre las nubes dirigiéndose hacia la cigüeña a una velocidad cegadora.

"¡¡¡SSCCRREEEEEECH!!!", gritó, "¡Este niño es mío!"



Raptando sólo a un niño, la criatura desapareció por la misma oscuridad de entre la que había surgido.



¡Oh no!
El segundo niño cayó, sin ser visto, hacia el mar abierto...

El secuestrador es Kamek, un diabólico Magi Koopa del Reino de Koopa. Habiendo adivinado que la pasada noche habían nacido gemelos que llevarán el desastre a la Familia Koopa, él preparó la emboscada para el amanecer. Regresando a su castillo. Kamek cayó en la cuenta que había perdido al otro niño, y dirigiéndose hacia sus secuaces los sapos Toadies, les ordenó:



"¡Marchad y encontrad al otro niño!, ¡No dejéis que sus padres lo encuentren antes que vosotros! ¡Jamás!"

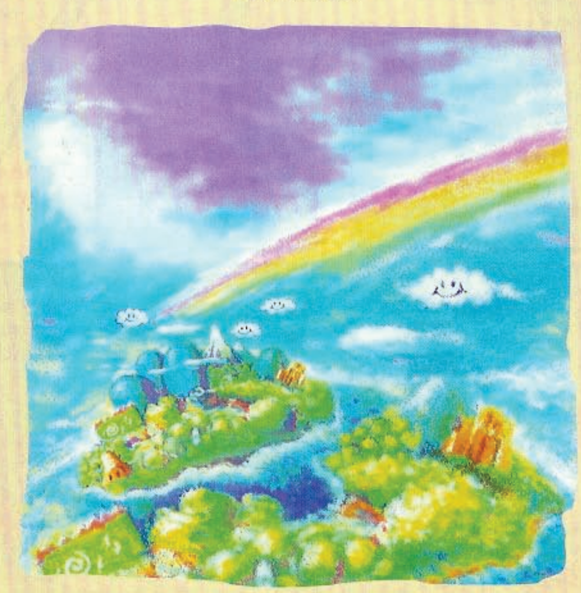


Mientras tanto, el segundo niño no cayó en el mar después de todo... ¡Aterrizó sano y salvo en la grupa de Yoshi! ¡ y sobre sus lomos ambos desaparecieron en el mapa!

Este paraíso es la Isla de Yoshi. Y en esta isla viven muchos Yoshies diferentes. Estos Yoshies son por naturaleza tranquilos y están siempre relajados, pero ante cualquier calamidad cada uno de ellos entra en un estado de pánico. Mientras los Yoshies se gritaban frenéticamente los unos a los otros, el niño indicaba insistentemente algo.

¡Si! El niño puede sentir la localización exacta del otro niño, ¡su hermano! Todos los Yoshies acuerdan rápidamente ayudar a llevar al niño hacia su destino, usando un sistema de transmisiones que en nada tendría que envidiar al viejo Pony Express.

El Yoshi de color verde es el primero en hacer los honores.



FUNCIONES DEL MANDO DE CONTROL



¡Conocer a fondo el "Lanza Huevos"!



Pulsa ◀ o ▶ para moverte.

Pulsa ▲ para entrar por las puertas.

Pulsa ▼ para esquivar.

Pausa.

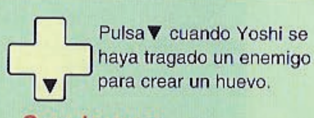
Comprueba el marcador.

Selecciona un objeto especial.

Lanza la lengua de Yoshi en la dirección que hayas pulsado excepto abajo.

Atrapa enemigos.





Pulsa ▼ cuando Yoshi se haya tragado un enemigo para crear un huevo.

Crea huevos.



CREA HUEVOS.



Pulsar los botones L y R parará el movimiento del punto de mira del cursor. Pulsa ▲ para colocar el cursor directamente sobre Yoshi.

Para el lanzamiento de huevos hay dos configuraciones en el mando de control: (Consulta la página 10). Pulsa ▼ para cancelar el lanzamiento.

Número 1: PACIENTE

Pulsa durante un momento el Botón A para activar el punto de mira del cursor. Cuando éste haya aparecido, pulsa de nuevo el Botón A para lanzar el huevo.

Número 2: IMPACIENTE

Al igual que en el caso anterior, pulsa durante un momento el Botón A para activar el punto de mira del cursor. El huevo será lanzado cuando sueltes el Botón.

Salto.

Si pulsas y continúas presionando el Botón B, Yoshi flotará en el aire brevemente.



¡Haciendo un esfuerzo extra!

Pulsa ▼ mientras estás en el aire para que golpear la tierra.

¡Golpear la tierra!



O presiona el Botón Y de nuevo para lanzar fuera al enemigo.

Lánzalo fuera



O cuando Yoshi trague un melón de agua, pulsa el Botón Y para lanzar pepitas, llamas de fuego, etc.

Ataque Especial



ANTES DE COMENZAR EL JUEGO.



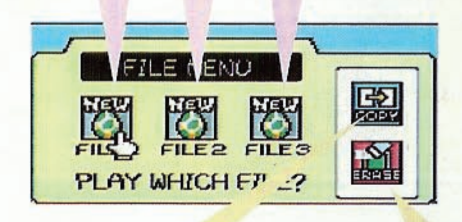
Cuando pases una fase, el progreso de tu juego y la puntuación se guardará automáticamente.

LA PANTALLA DE SELECCIÓN DE IDIOMA

La primera vez que enciendas el juego, aparecerá la pantalla de selección de idioma. Elige el idioma utilizando las teclas ▲ y ▼ en el +. Pulsa "START" para seguir. También podrás acceder a la pantalla de selección de idioma pulsando "SELECT" durante la demo o la pantalla pequeña.



Selecciona el archivo en el cual quieras salvar el desarrollo de tu juego. Hay un total de 3 archivos.



Puedes copiar archivos en cada uno de los otros . Esto te permitirá continuar un juego salvado y que ya conoces.

También puedes borrar datos de cualquiera de los archivos. Los datos que hayas borrado no se pueden recuperar, por lo que debes tener mucho cuidado con los archivos que borras.

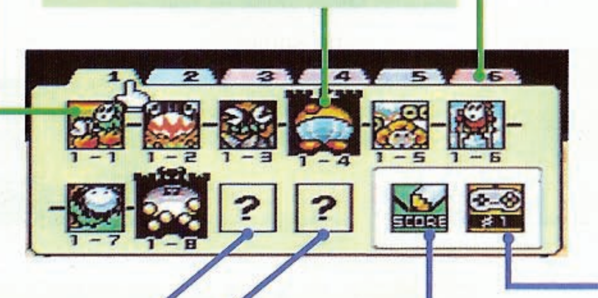
LA PANTALLA DE SELECCIÓN DE NIVEL

Hay seis mundos en este juego, y cada uno de estos mundos tiene ocho fases. Mueve el cursor con forma de mano hacia la fase que quieras jugar.

Las fases que hayas superado aparecerán en color. Puedes jugar cada fase tantas veces como desees.

Si prefieres cambiar a otro mundo, mueve el cursor aquí para hacer la selección.

Encontrarás enemigos finales de pantalla en las fases 4 y 8 de cada mundo.



Cuando hayas cumplido ciertas condiciones, aparecerán aquí unos objetos. Estos son algunas sorpresas especiales para ti.

Puntuación:
Esto te permitirá comprobar tus mejores marcas o cualquier fase que hayas superado. (Consultar la página 14).

Configuraciones del Mando de Control:

Hay dos formas de lanzar los huevos. Elige la que más te guste.

LAS REGLAS BÁSICAS



Si eres golpeado, el pequeño Baby Mario caerá de la grupa de Yoshi. ¡Vigila el contador de tiempo!

Para superar cada fase, deberás saltar y atravesar ¡EL ANILLO DE LA META! Coge y monta al pequeño Mario en el próximo Yoshi. Si el pequeño Mario llegara a estar separado de Yoshi el contador de tiempo comenzaría de nuevo. Solo tienes unos segundos para reunir de nuevo a Yoshi y al pequeño Mario antes de que éste sea barrido por los sapos de Kamek.





No permitas que el contador de tiempo llegue a cero.

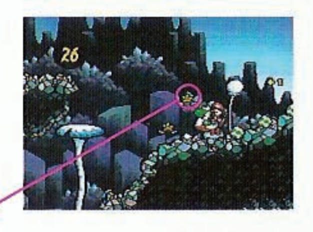


TÉCNICAS DE AUXILIO.

Cuando el pequeño Mario se encuentre flotando sobre Yoshi, puedes golpearle con un huevo para atraerle hacia ti. Además, Yoshi puede golpearle también con su lengua disparándola hacia arriba.



Incrementa el contador del tiempo recogiendo estrellas. Puedes recoger hasta 30.





Una estrella

El contador de tiempo comienza en el 10.

Si el contador de tiempo está por debajo de 10, éste podrá recuperarse lentamente cuando hayas cogido de nuevo al pequeño Mario.



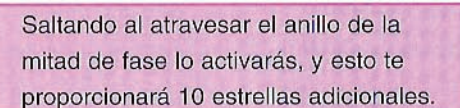
El contador de tiempo sólo se recuperará de uno a 10.



El Anillo de la Mitad de Fase.

Hay anillos (mira la pantalla de la derecha) en la mitad de cada fase. Estos anillos te permitirán continuar desde este punto si has sido eliminado antes de completar la fase.




Saltando al atravesar el anillo de la mitad de fase lo activarás, y esto te proporcionará 10 estrellas adicionales.

Pero si tu juego termina antes de que puedas completar la fase, entonces deberás comenzar en el principio de la misma.

OBJETOS BÁSICOS

Monedas:



Hay monedas por todas partes. Recoge 100 y conseguirás una vida extra.

Monedas Rojas:



Hay 20 monedas rojas escondidas entre las normales en cada fase. Recógelas todas para aumentar la puntuación. Estas monedas cuentan como las normales.

Huevos (Yoshi puede llevar hasta 6 de ellos):

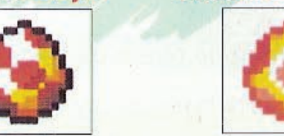
Puedes engullir a tus enemigos para fabricar huevos, y también golpeando ciertos bloques puedes crear huevos. Cuando cualquier huevo (excepto los de color verde) es usado, aparecerán algunos objetos.

Huevo Amarillo



1 Moneda

Huevo Rojo / **Huevo Destelleante**



2 Estrellas

1 Moneda Roja

FLORES:



Hay 5 flores en cada fase. Si las recoges todas obtendrás una vida extra. Son objetos importantes a tener en cuenta.

LA META Y EL MARCADOR



Es muy difícil obtener un marcador perfecto de 100 puntos en cualquier fase. Por ello al principio, tu principal objetivo deberá ser completar las fases.

Cuando saltes atravesando el anillo de la META el pequeño Mario deberá ser pasado al próximo Yoshi. Esto también activará la ruleta de Meta. (Consulta la página 15).



LA PANTALLA DEL MARCADOR

Cuando alcances la Meta, se mostrará la pantalla del marcador. Y la puntuación será calculada. A continuación puedes ver los datos que aparecen en el marcador:

- La puntuación más alta de la Fase.
- El número de segundos que te quedan en el Marcador de Tiempo. (Un máximo de 30).
- El número de monedas rojas recogidas.(Un máximo de 20).
- El número de flores recogidas. (10 puntos por flor, un máximo de 50 puntos).
- Marcador total.

El marcador también aparecerá en la pantalla de Pausa. La puntuación perfecta será de 100 puntos.

LA OBTENCIÓN DE BONOS

El número de flores recogidas aparecerán junto al anillo de META. Si la aguja de la ruleta se acaba parando en una flor, entonces jugarás en la fase de Bonus.



Echar a Suertes



Elige una carta y recoge el objeto elegido. Si te sale la cara de Kamek entonces no obtendrás nada.

Rasca y Gana



Rasca tres de los bloques. Ganarás vidas extra dependiendo del número de pequeños Mario que encuentres.

La Máquina Tragaperras



Pulsa cualquier botón para parar los tambores giratorios. Una correcta combinación te permitirá ganar vidas extra.

Lanzar las Cartas



Nada para las cartas amigas de Kamek.

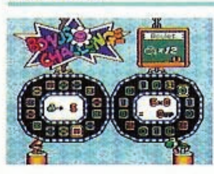
Lanza las cartas y recoge los objetos. Puedes lanzar las cartas que quieras hasta que te encuentres con Kamek, si esto ocurre perderás todos los objetos que hayas recogido. Si quieres acabar de lanzar cartas antes de que aparezca Kamek, lanza una carta hacia icono "EXIT" en el medio. Si consigues lanzar todas las cartas, recibirás un premio especial.

Encontrar Cartas



Lanza las cartas de dos en dos. Memoriza sus localizaciones y lanza sobre las cartas que quieras encontrar. Recoge aquellos objetos y si aciertas recibirás bonos de regalo por lanzar sobre todas las cartas.

Ruleta



Primero haz tu apuesta, utilizando las teclas ▲ y ▼. Entonces girará la rueda de la ruleta. Intenta evitar la combinación de "X" y "O". El resultado de esta ecuación será sumado a tus vidas.

PRUEBA CUALQUIER COSA



Durante el juego hay diferentes trucos y acertijos esperándote. Prueba a hacer cualquier cosa o puedes encontrarte atascado e incapaz de continuar.

Bloque Mensaje



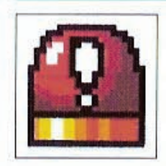
Golpea este bloque desde abajo para obtener una pista.

Nube Alada



Golpéala con un huevo para transformarla en Estrellas, Monedas, Flores, Escaleras, Plataformas u otros objetos especiales que aparezcan.

Interruptor



Da un fuerte pisotón y por un corto espacio de tiempo aparecerán entradas secretas y otros objetos especiales, parecido a la Nube Alada.

Nube con Rayos



Golpéala con un huevo y la nube lanzará los rayos en la dirección indicada.

MELONES DE AGUA Y ATAQUES ESPECIALES

En algunas Fases, Yoshi encontrará Melones de Agua. Los hay de tres fabulosos colores. Si Yoshi usa su lengua para coger un melón de agua y tragárselo, entonces podrá lanzar el poder especial que contiene cuando pulses el Botón Y. (Los Melones de Agua no se pueden convertir en huevos).



Melón de Agua Verde



Lanza Pepitas

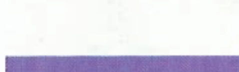




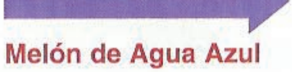
Melón de Agua Rojo



Lanza Fuego







Melón de Agua Azul



Lanza Hielo

SUPER ESTRELLA Y EL PODEROSO MARIO



Si consigues una Super Estrella, el pequeño Mario obtendrá Super Poder y se volverá invencible por un momento, pudiendo causar grandes daños a todos sus enemigos. Las funciones del mando de control cambian cuando controlas a Mario.

CORRER



Botón Y

ESCALAR MUROS

Pulsa rápidamente ◀ y ▶ en la + del mando de control

FLOTAR



Mantén pulsado el Botón B

METAMORFOSIS



Toca una burbuja de metamorfosis y Yoshi se convertirá en uno de los objetos que aparecen a continuación. Muévete con este objeto durante un período limitado de tiempo.

Helicóptero

Dirígelo con la + del Mando de Control





Tanque Topo

Dirígelo con la + del Mando de Control



Submarino

Dispara un torpedo con los Botones Y o B



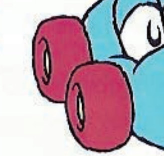


Tren

Ponlo a toda máquina con los Botones Y o B

Vehículo

Ponlo a toda pastilla con los Botones Y o B



Estas metamorfosis son por tiempo limitado. Para transformarse de nuevo en Yoshi, toca un bloque de Yoshi. Esto también volverá a colocar al pequeño Mario en tu posición actual.



LLAVES, PUERTAS Y MINI BATALLAS



Hay algunas formas de obtener objetos adicionales o 1 vida extra aparte de la Obtención de Bonos.

Para abrir una puerta cerrada, necesitas encontrar y recoger una llave. Para abrir las puertas cerradas (pulsa ▲ en la + del Panel de Control justo en frente de la puerta), algunas veces deberás entrar en una "Mini Batalla". Gana esta batalla y recoge objetos especiales o vidas extra.





Necesitas una llave

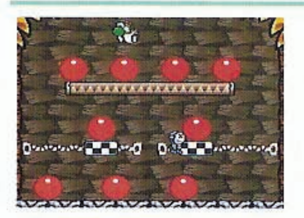
Lanzando Balones (4 ó 6 series)



Tienes un límite de tiempo determinado para introducir la llave y entrar, tal y como se muestra en la pantalla. Haciendo eso lanzará un balón sobre tu oponente. El balón se inflará gradualmente y en cualquier momento explotará. Si explota sobre ti entonces perderás.

Hay una versión larga de el juego con una secuencia más larga.

Estallando Balones



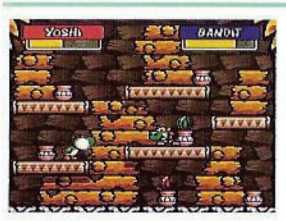
Estalla los balones saltando sobre ellos (Salta y pulsa el Botón ▼). El primero en encontrar el "PREMIO" es el ganador.

Recoger monedas



Recoge más monedas que tu oponente. Sin limitación de tiempo.

Prueba de lanzar Pepitas de los Melones de Agua



Recoge los Melones de Agua y dispara a tu oponente. Para ganar, deberás conseguir que el medidor de energía de tu oponente llegue a cero.

OBJETOS ESPECIALES



Puedes seleccionar tus objetos especiales en la Pantalla de Pausa. Te pueden ser de gran utilidad para completar fases muy difíciles.

Los Objetos Especiales pueden ser utilizados en cualquier momento, excepto cuando estés luchando contra algún Jefe. Para usar un objeto, pausa el juego y selecciona el objeto que quieras con el cursor en la parte inferior derecha.

La Pantalla de Pausa



Pulsa el Botón START para hacer la pausa y también para volver al juego. Además, si has completado previamente la fase en curso, entonces puedes pulsar el Botón SELECT cuando estes en la Pantalla de Pausa para volver a la pantalla de Selección de Nivel.

Número de Yoshies que te quedan.

Número de monedas recogidas.

Ajuste del Contador de Tiempo actual.

Objetos Especiales recogidos

Sólo se mostrarán tres objetos al mismo tiempo, pero puede haber almacenados hasta 22 de ellos. Lístalos pulsando ◄ o ► y usa uno de estos objetos pulsando el Botón A.

EL EFECTO DE LOS OBJETOS ESPECIALES

10 Puntos Estrella:



Incrementa el Contador de Tiempo en 10 unidades.

20 Puntos Estrella:



Incrementa el Contador de Tiempo en 20 unidades.

Cualquier Huevo:



Proporciona a Yoshi un suministro de 6 huevos.

Cualquier casilla POW:



Convierte en estrellas a todos los enemigos en la pantalla.

Creador de Nubes Aladas:



Convierte a todos tus enemigos en pantalla en nubes aladas.

Lentes de Aumento:



Te muestra donde se encuentran todas las Monedas Rojas que hay en la Fase.

Súper Melón de Agua Verde:



Coloca un Melón de Agua Verde en la boca de Yoshi. Permite a Yoshi escupir semillas.

Súper Melón de Agua Rojo:



Coloca un Melón de Agua Rojo en la boca de Yoshi. Permite a Yoshi respirar fuego.

Súper Melón de Agua Azul:



Coloca un Melón de Agua Azul en la boca de Yoshi. Permite a Yoshi congelar enemigos.

PRECAUCION

Este cartucho Nintendo no ha sido diseñado para utilizar con ningún accesorio que altere el juego. El uso de este tipo de accesorios anulará cualquier garantía de Nintendo. Nintendo (y/o cualquier licenciatario o distribuidor) no se responsabilizará de ninguna avería producida por la utilización de este tipo de artículos. Si el uso de estos accesorios produjera la interrupción del juego, desconéctalo cuidadosamente para evitar doblar, romper o dañar los contactos.

AVISO

La copia o duplicación de cualquier cartucho de Nintendo es ilegal y está prohibida por leyes locales, nacionales e internacionales sobre los Derechos de la Propiedad Intelectual (Incluyendo la Ley de 1988 sobre Derechos de Autor, Diseños y Patentes, y la Orden de la Comunidàd Europea de 1991 sobre la Protección Legal de programas informáticos). Las copias de seguridad no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu software. La infracción de estas normas está perseguida por la Ley.

CLUB NINTENDO

¿ Estás desesperado ?

¿ Te hás quedado atascado ?

¿ Los enemigos te hacen la vida imposible ?

¿ Necesitas algún truco infalible ?...

Cuando la duda te ronde... ya sabes,

el CLUB NINTENDO responde.

Horario de atención al público de **Lunes a Viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde** ininterrumpidamente.

¿ Por qué no telefoneas ahora? Uno de nuestros expertos estará encantado de responder a tu llamada.

NUESTRO NÚMERO DE TELÉFONO ES

(91) 319 22 44